Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

ESCALE À JEUX

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

*L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.*

http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Mississippi

Un jeu de Roland Siegers – © 1987 by Mattel GmbH, 6072 Dreieich

Pour 3 à6 joueurs âgés de 10 ans et plus

Préparation

Chaque joueur reçoit un bateau et un nombre de bûches déterminé par le nombre de joueurs :

3 joueurs	20 bûches
4 joueurs	15 bûches
5 joueurs	12 bûches
6 joueurs	10 bûches

On décide qui commence (le dernier àêtre monté sur un bateau àroue). Le premier joueur jette le dé et place son bateau avec le numéro obtenu tourné vers le sens de la marche. Les autres joueurs procèdent de même, dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que tous les joueurs ont placé leur bateau, le dé n'est plus utilisé. Vous pouvez le jeter !

Déplacement

1. Les joueurs dépensent des bûches pour se déplacer. Un déplacement vers une case libre coûte une bûche. Les cases occupées ne comptent pas ; comme un seul bateau àla fois peut occuper une case, on peut donc sauter gratuitement un bateau. Voir exemple àla page 5 des règles allemandes.
2. Les joueurs peuvent choisir de se déplacer en arrière et de recevoir une bûche pour chaque case reculée. Un joueur ne peut pas reculer de plus de 15 cases àla fois. Les joueurs qui n'auraient plus de bûches doivent reculer ; si aucune bûche n'est disponible, le joueur doit quand même reculer, bien qu'il ne touche pour cela aucune bûche.
3. Si, àl'issue de son mouvement, un joueur arrive àcoté d'un autre bateau, une réaction a lieu. On compare les nombres en contact sur les deux bateaux. Le bateau dont le nombre est le plus grand avance de la différence entre les deux nombres. En avançant, on ne compte toujours pas de point pour les cases où se trouvent d'autres bateaux, et qui restent gratuites.
4. Plusieurs bateaux peuvent se retrouver les uns àcoté des autres. Dans ce cas, on applique la règle suivante :
   Si le bateau qui vient de se déplacer présente avec l'un des bateaux qu'il touche une différence de nombre positive, il avance alors de cette différence.
   Si plusieurs contacts présentent des différences positives, on additionne ces différences, et le bateau avance d'autant.
   Si par contre toutes les différences sont négatives, ce sont les autres pièces qui vont avancer. Les adversaires jouent alors dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Si àl'issue d'un mouvement déterminé selon les règles 3 et 4 ci-dessus, le bateau du joueur actuel termine sa course àcôté d'un autre bateau, on continuer àdéplacer les bateaux selon les mêmes règles.
   Si par contre seules les bateaux d'autres joueurs se retrouvent adjacent, il n'y a pas continuation du mouvement et le tour est terminé.
6. Un joueur peut faire tourner son bateau de 60 degrés gratuitement au début de son tour. Chaque nouvelle rotation de 60 degrés lui coûte 1 bûche. Par exemple, si le joueur décide d'effectuer un demi tour à180 degrés, cela lui coûtera 2 bûches. les bateaux ne peuvent pas tourner au début du premier tour.
7. Lors du déplacement, l'orientation d'un bateau ne change pas par rapport au plateau. Les bateaux parvenant àun bord du plateau commenceront donc leur prochain voyage dans la direction opposée àla précédente. Voir àce sujet l'exemple donné en page 4 dans les règles allemandes ;

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand un joueur atteint la ligne d'arrivée, et gagne ainsi la partie.

Mississippi – mode d'emploi

Comme la plupart des jeux de Roland Siegers, Mississippi est un jeu purement abstrait d'où le hasard est à peu près exclu, sauf au départ des pions.
On en trouvera la règle complète ici : http://reglesdejeux.free.fr/regles/missi_rg2.pdf

Les présents fichiers contiennent tout le nécessaire pour tester le jeu en attendant d'en trouver (par miracle) une version dûment éditée.

Les fichiers Missi-pl1 et Missi-pl2 contiennent le tablier du jeu en deux parties, format A4.
Le fichier Missi-A3 contient le tablier entier au format A3. Ce dernier fichier a été créé directement à partir d'Adobe Illustrator. Il est normalement possible de l'ouvrir avec ce logiciel et de le modifier à son gré.

Le fichier Missi-pions contient deux séries de 6 pions – de manière à pouvoir fabriquer, si on le désire, des pièces réversibles – et soixante bûches.
Découper chaque série, puis les coller sur deux morceaux de carton qu'on ajustera dos à dos selon l'astucieuse méthode décrite ici : http://www.neuroludic.com/boite/rectoverso.html
Il suffit ensuite de découper soigneusement les pièces au cutter.
Il est possible en revanche, et même conseillé, pour épargner son temps et son sang, de remplacer les bûches par des tronçons de grosses allumettes, des chevilles de bois, ou des haricots.

Ne manquera plus pour jouer qu'un dé ordinaire pour déterminer la position de départ des pions.
Remarque : le dé n'ayant pas d'autre utilité, on peut aussi bien s'en passer en tournant son pion au hasard sur la case de départ, les yeux fermés.

2 octobre 2007

Paul Lequesne – pl@guideo.fr

MISSISSIPPI

Un jeu de Roland Siegers – © 1987 by Mattel GmbH, 6072 Dreieich
Pour 3 à 6 joueurs âgés de 10 ans et plus

Composition du jeu

Un plan de jeu 1 dé 60 bûches 6 pions de couleurs

Préparation

Chaque joueur reçoit un bateau et un nombre de bûches déterminé par le nombre de joueurs :

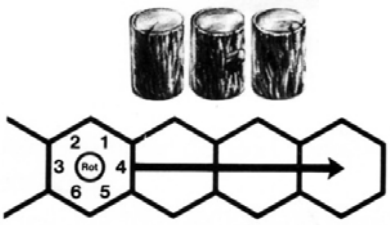
3 joueurs : 20 bûches 5 joueurs : 12 bûches
4 joueurs : 15 bûches 6 joueurs : 10 bûches

Déroulement de la partie

On décide qui commence (le dernier à être monté sur un bateau à roue). Le premier joueur jette le dé et place son bateau avec le numéro obtenu tourné vers le sens de la marche sur la case ***start*** (départ). Les autres joueurs procèdent de même, dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que tous les joueurs ont placé leur bateau (derrière ou à côté de la case ***start***), le dé n'est plus utilisé. Vous pouvez le jeter !

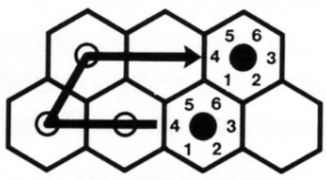
Déplacements

1. Les joueurs dépensent des bûches pour se déplacer.
<u>Un déplacement vers une case libre coûte une bûche</u>.

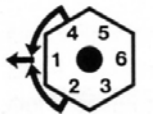


Ainsi, pour avancer de 3 cases il faut payer 3 bûches :

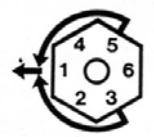
2. **<u>Orientation du bateau</u>** : Lors du déplacement, l'orientation d'un bateau ne change pas par rapport au plateau. Les bateaux parvenant à un bord du plateau commenceront donc leur prochain voyage dans la direction opposée à la précédente. Voir à ce sujet l'exemple ci-contre :



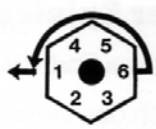
3. **<u>Rotation</u>** : Un joueur peut faire tourner son bateau de 60 degrés gratuitement au début de son tour. Chaque nouvelle rotation de 60 degrés lui coûte 1 bûche. Par exemple, si le joueur décide d'effectuer un demi tour à 180 degrés, cela lui coûtera 2 bûches. Les bateaux ne peuvent pas tourner au début du premier tour.



Rotation gratuite



Rotation qui coûte 1 bûche



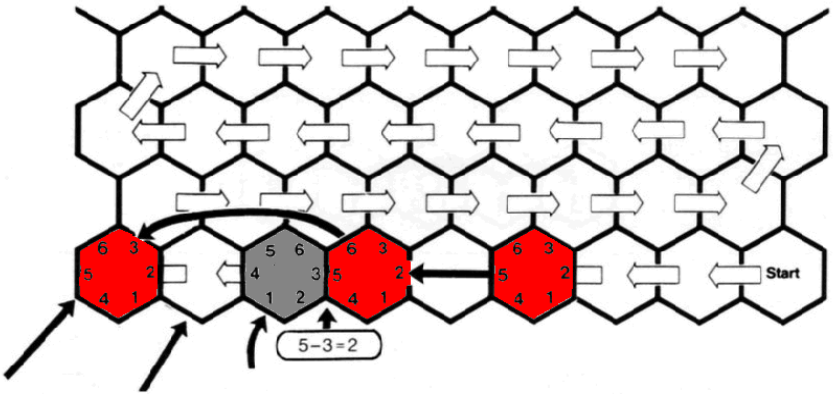
Rotation qui coûte 2 bûches

4. **<u>Cases occupées</u>** : Les cases occupées ne comptent pas ; comme un seul bateau à la fois peut occuper une case, on peut donc sauter gratuitement un bateau. Voir exemple ci-contre :

5. **Reculer** : Les joueurs peuvent choisir de se déplacer en arrière et de recevoir une bûche pour chaque case reculée. **Un joueur ne peut pas reculer de plus de 15 cases à la fois**. Les joueurs qui n'auraient plus de bûches doivent reculer ; si aucune bûche n'est disponible, le joueur doit quand même reculer, bien qu'il ne touche pour cela aucune bûche.

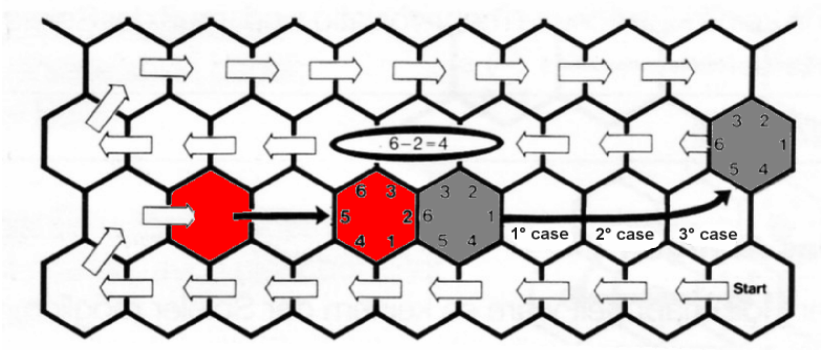
6. **Contact entre 2 bateaux** : Si, à l'issue de son mouvement, un joueur arrive à coté d'un autre bateau, une réaction a lieu. On compare les nombres en contact sur les deux bateaux. Le bateau dont le nombre est le plus grand avance de la différence entre les deux nombres. En avançant, on ne compte toujours pas de point pour les cases où se trouvent d'autres bateaux, et qui restent gratuites.

Exemple 1
Rouge paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir. On compare les nombres en contact sur les deux bateaux (5 pour Rouge et 3 pour Noir) :
le bateau de Rouge a le nombre le plus grand (5), il avance de 2 cases (5 - 3 = 2).

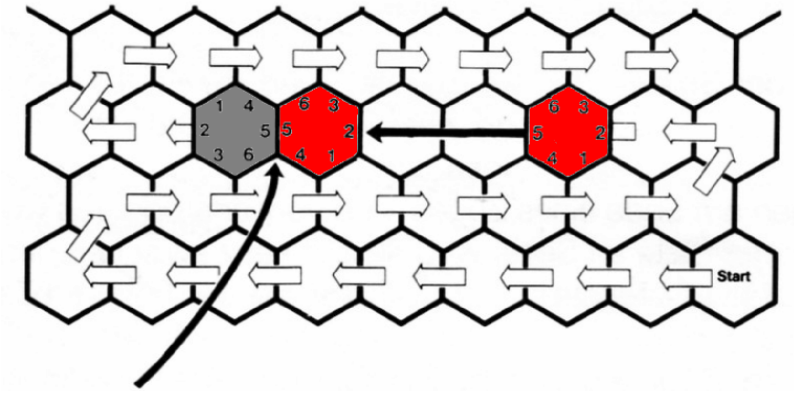


2 cases 1 case On ne compte pas cette case occupée par un bateau

Exemple 2
Rouge paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir. On compare les nombres en contact sur les deux bateaux (2 pour Rouge et 6 pour Noir) :
le bateau de Noir a le nombre le plus grand (6), il avance de 4 cases (6 - 2 = 4).



Exemple 3
Rouge paye 3 bûches, il avance de 3 cases. Il arrive au contact de Noir. On compare les nombres en contact sur les deux bateaux (5 pour Rouge et 5 pour Noir) :
il n'y a aucune différence ; c'est au joueur suivant de jouer (dans le sens des aiguilles d'une montre).

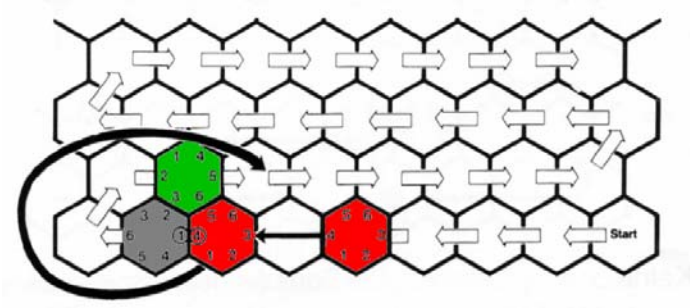


Aucune différence

7. **Contact entre plusieurs bateaux** : Plusieurs bateaux peuvent se retrouver les uns à coté des autres. Dans ce cas, on applique les règles suivantes :

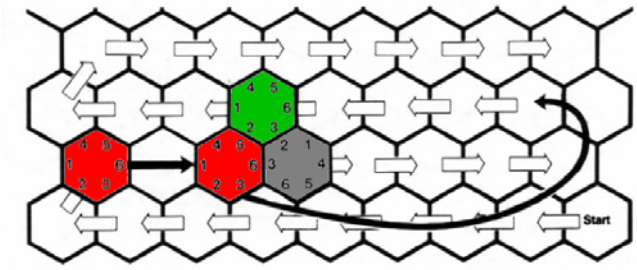
Si le bateau qui vient de se déplacer présente avec un seul des bateaux qu'il touche une différence de nombre positive, il avance alors de cette différence.

Exemple : Rouge paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir et de Vert. Il présente une différence positive uniquement avec le bateau de Noir (4-1=3). Rouge avance alors de 3 cases.



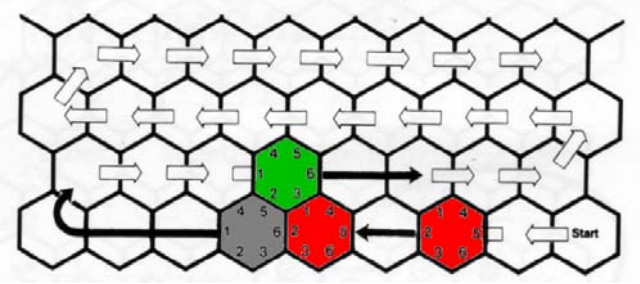
Si plusieurs contacts présentent des différences positives, on additionne ces différences, et le bateau avance d'autant.

Exemple : Rouge paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir et de Vert. Il présente une différence positive avec le bateau de Noir (6-3=3) mais aussi avec celui de Vert (5-2=3). Rouge avance alors de 6 cases (3+3)



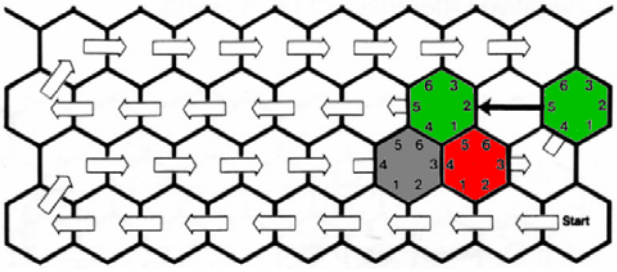
Si par contre toutes les différences sont négatives, ce sont les autres pièces qui vont avancer. Les adversaires jouent alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Rouge paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir et de Vert. Il présente une différence négative avec les 2 bateaux.
Ainsi, Noir avance de 4 cases (6-2=4) et Vert avance de 2 cases (3-1=2).



Si à l'issue d'un mouvement déterminé selon les règles 6 et 7 ci-dessus, le bateau du joueur actuel termine sa course à côté d'un autre bateau, on continuera à déplacer les bateaux selon les mêmes règles.
Si par contre seuls les bateaux d'autres joueurs se retrouvent adjacents, il n'y a pas continuation du mouvement et le tour est terminé.

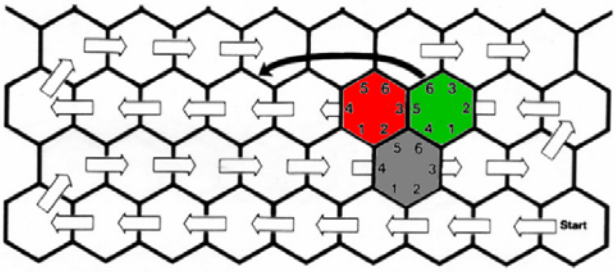
Premier exemple : Vert paye 2 bûches, il avance de 2 cases. Il arrive au contact de Noir et de Rouge. Il présente une différence négative avec les 2 bateaux.



C'est au tour de Rouge de jouer : il avance de 4 cases et se retrouve en contact avec Vert.

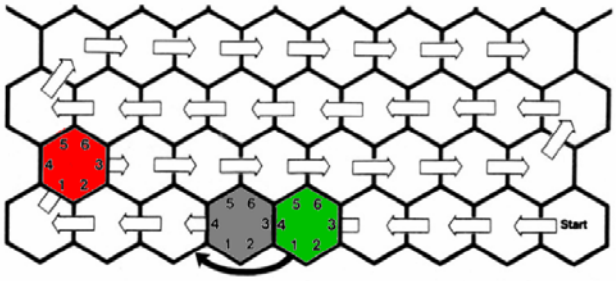
Celui-ci qui a une différence positive avec Rouge avance de 2 cases (5-3=2).

Par contre, Noir qui n'est plus en contact avec Vert ne peut plus jouer.

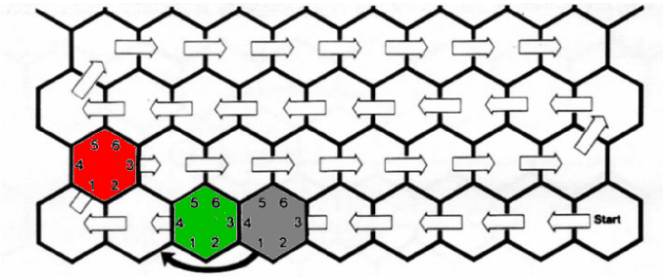


Autre exemple :

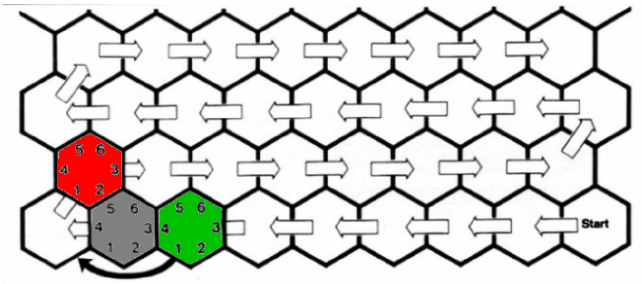
C'est au tour de Vert de jouer. Il arrive au contact de Noir. Il avance de 1 case (4-3=1).



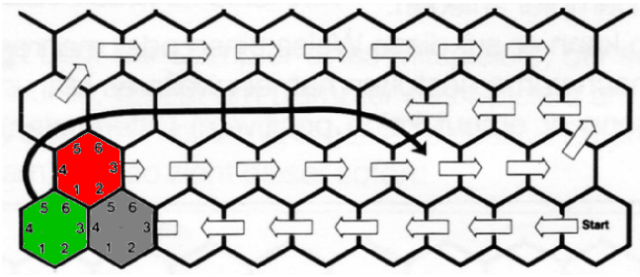
Il se retrouve de nouveau au contact de Noir. Mais cette fois c'est Noir qui avance de 1 case (4-3=1).



Vert se retrouve de nouveau au contact de Noir. Vert avance de 1 case (4-3=1).



Vert se retrouve alors au contact de Noir et de Rouge. Il a une différence positive uniquement avec Rouge. Vert avance alors de 5 cases (6-1=5).
Les 2 autres ne se déplacent pas puisqu'ils ne sont plus en contact avec Vert.



Fin du jeu

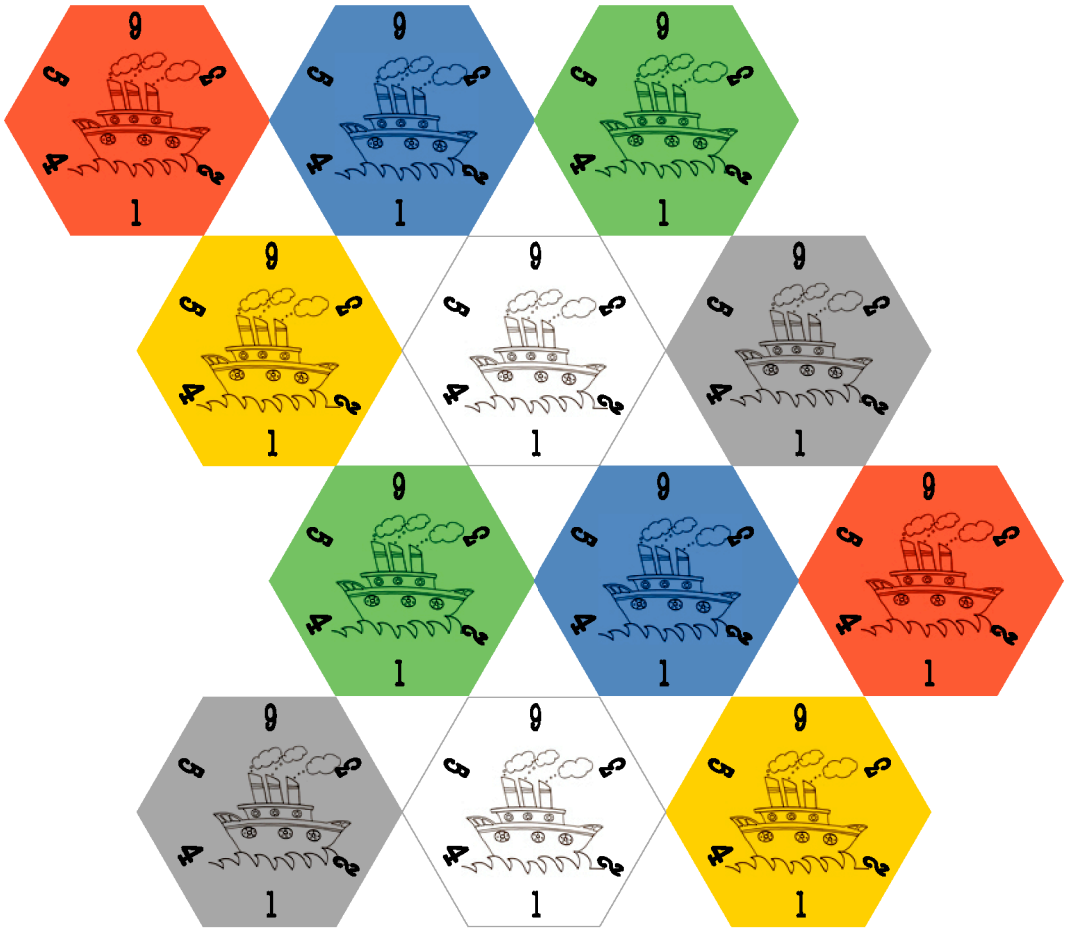
Le jeu est terminé quand un joueur atteint la ligne d'arrivée, et gagne ainsi la partie.

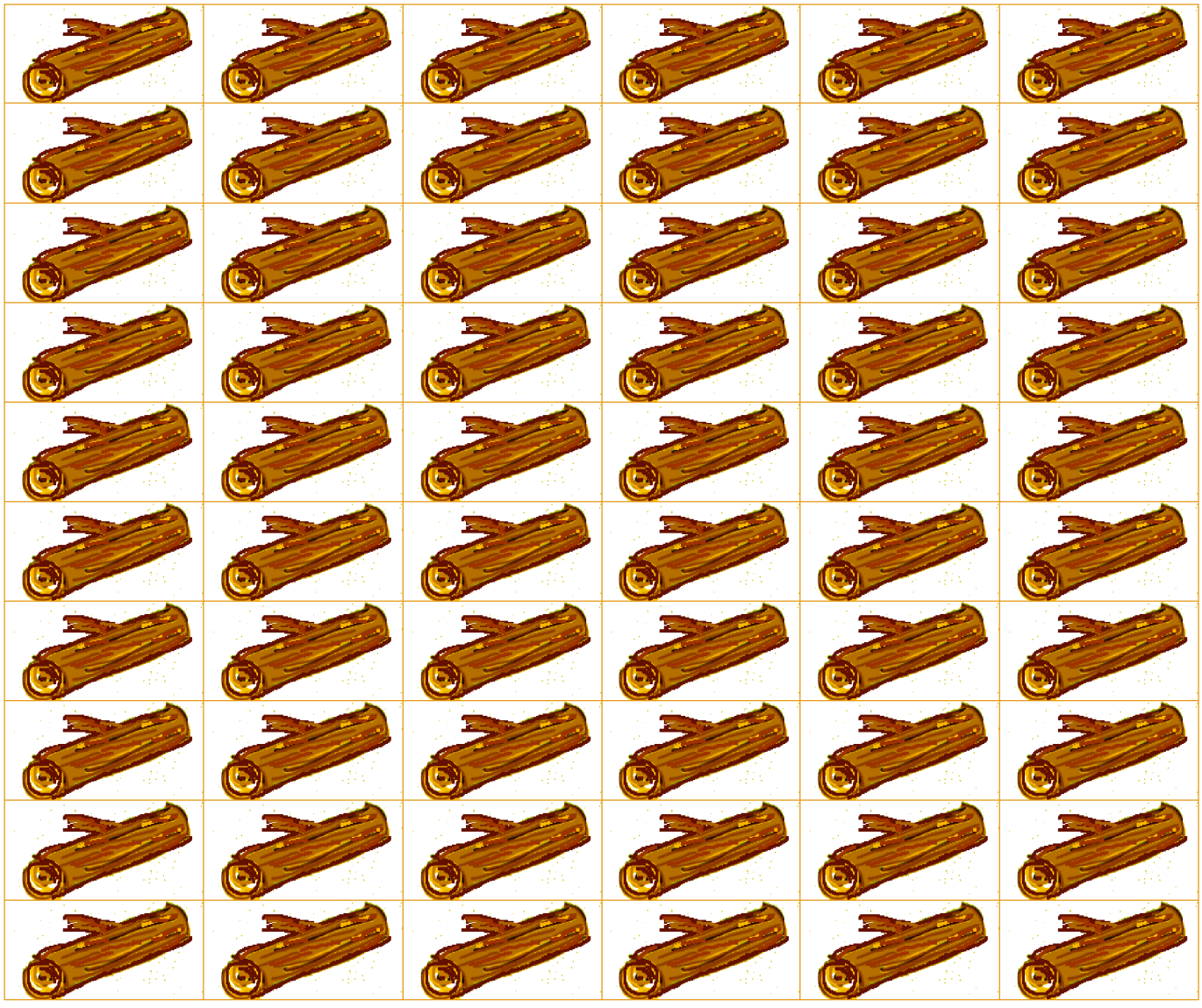
Règles françaises : Arnaud Lemonier - nonogrig@free.fr – juillet 2006
à partir des règles de Francois Haffner – http://jeuxsoc.free.fr

MISSISSIPPI

DEPART

MISSISSIPPI
PARADISE


6
5
4
3
2
1



MISSISSIPPI

DEPART

ARRIVÉE

MISSISSIPPI